



Gunnar Lott

gunnar@gamestar.de

ALLES WIRD GUT (**BALD**)

ICH WÜNSCHE MIR... Okay, Weihnachten ist vorbei. Ich wünsche mir trotzdem mal was: mein ideales Strategiespiel. Es sollte auf jeden Fall eine Strategiekarte (wie in **Rome**) haben, nicht nur eine Kette von locker verbundenen Missionen. Schöne, voll zoombare Grafik ist selbstverständlich. Basisbau ist nett, aber nicht nötig – mir wäre auch so was wie eine ausbaubare Heimatstadt ganz recht. Am besten so, dass ich selber Mauern errichten kann wie in **Stronghold**. Und, da ich ein Fan von Fantasy-Szenarios bin, sollen Orks, Elfen und Zwerge drin sein. Moment – das klingt ja wie eine Beschreibung von **Warhammer: Mark of Chaos**. Ich bete zu den Spiele-Göttern, dass die Entwickler dieses ehrgeizige Projekt hinbekommen. Bitte, tut es für mich.

ARGH. WEIHNACHTEN. Wenn man meine vielleicht utopischen Hoffnungen mal beiseite lässt, sieht's zum Jahresende traurig aus: kein richtiger Strategie-Hit in dieser Ausgabe, die große Welle mit **Civilization 4**, **Age of Empires 3**, **The Movies** und **Dragonshard** ist vorbei. Immerhin kündigt sich mit **Star Wars: Empire at War** für Februar wieder ein potenzieller Kracher an. Und **Rise & Fall** ist ja auch nicht mehr allzu weit weg...

ABWERTUNGEN

Spiele altern, besonders grafisch. Ein Jahr nach seinem Erscheinen überprüfen wir jeden Titel, ob eine Abwertung nötig ist. Wenn ja, kennzeichnen wir das in der Hitliste mit diesem Symbol:

INHALT

TESTS

Tribal Trouble	94
Chain of Command	96
Puerto Rico	96

GAMESTAR-STRATEGIE-CHARTS 02/2006

Platz	Spiel	Genre	Publisher	Entwickler	Original-Test	Aktuelle Wertung	Grafik	Sound	Balance	Atmosphäre	Bedienung	Umfang	Missionsdesign // Startpositionen	KI	Einheiten	Kampagne // Endlos-Spiel	Kommentar
1	WarCraft 3	Echtzeit-Strategie	Vivendi	Blizzard	08/02 (93%)	92	7	10	10	10	9	10	10	8	10	8	08/03: Addon
2	Civilization 4	Strategiespiel	Take 2	Firaxis	12/05	90	7	9	8	9	9	10	10	8	10	10	
3	Age of Empires 3	Echtzeit-Strategie	Microsoft	Ensemble	12/05	89	10	10	10	8	8	10	8	8	10	7	
4	C&C Generäle	Echtzeit-Strategie	Electronic Arts	EA Pacific	10/03 (89%)	89	7	9	10	10	10	10	9	7	9	8	11/03: Addon
5	Rome – Total War	Strategiespiel	Activision	Creative Assembly	11/04	89	8	10	8	9	7	10	9	8	10	10	11/05: Addon
6	Siedler 5	Aufbauspiel	Ubisoft	Blue Byte	01/05 (89)	88	9	7	9	10	8	10	9	9	9	8	
7	Die Sims 2	Aufbauspiel	Electronic Arts	Maxis	10/04 (89%)	88	6	10	8	8	8	10	9	9	10	10	
8	Fritz 9	Schachspiel	Chessbase	Chessbase	01/06	86	9	4	10	8	7	10	10	10	8	10	
9	Stronghold 2	Aufbauspiel	Take 2 Games	Firefly	06/05	86	8	9	7	9	8	10	9	6	10	10	Version 1.1
10	Schlacht um Mitteleerde	Echtzeit-Strategie	Electronic Arts	EA Pacific	01/05 (86)	85	9	10	9	8	8	10	7	7	9	9	
11	The Movies	Aufbauspiel	Activision	Lionhead	01/06	85	8	10	8	10	6	9	9	8	8	9	
12	Rise of Nations	Echtzeit-Strategie	Microsoft	Big Huge Games	08/02 (89%)	85	5	7	9	7	10	9	8	10	10	10	07/04: Addon
13	Panzers Phase 2	Echtzeit-Strategie	CDV	Stormregion	09/05	85	9	9	8	8	9	9	10	7	10	6	
14	Dawn of War	Echtzeit-Strategie	THQ	Relic	11/04 (83)	85	8	9	8	9	10	8	9	6	9	9	10/05: Addon
15	Star Wolves	Weltraum-Taktik	Pointsoft	Xbow Software	05/05	85	8	7	8	8	8	10	10	6	10	10	
16	Spellforce	Echtzeit-Strategie	Jowood	Phenomic	01/04 (86%)	83	7	7	6	9	9	10	9	6	10	10	
17	Soldiers	Echtzeit-Taktik	Codemasters	Best Way	08/04 (84%)	83	7	7	8	9	9	8	10	9	8	8	
18	Rollercoaster Tycoon 3	Aufbauspiel	Atari	Frontier	08/05	83	10	9	8	9	7	9	7	8	9	7	08/05: Addon
19	Port Royale 2	Strategiespiel	Take 2	Ascaron	06/04 (86%)	82	5	7	10	9	10	8	6	8	10	9	
20	Ground Control 2	Echtzeit-Strategie	Vivendi	Massive	07/04 (80%)	81	7	8	8	7	9	9	8	8	9	8	
21	Armies of Exigo	Echtzeit-Strategie	Electronic Arts	Black Hole	02/05 (81)	81	8	8	4	10	8	10	10	4	10	9	
22	Act of War	Echtzeit-Strategie	Atari	Eugen Systems	05/05	81	10	10	6	9	8	7	8	7	9	7	
23	Freedom Force 2	Echtzeit-Taktik	Dtp	Irrational	07/05	81	7	9	7	10	9	8	7	6	10	8	
24	Dragonshard	Echtzeit-Strategie	Atari	Liquid	12/05	80	8	7	7	9	7	9	8	7	10	8	
25	Heroes of M&M 4	Strategiespiel	Ubisoft	3DO	06/02 (86%)	80	4	6	10	8	10	10	9	7	9	7	

Bei Strategiespielen führen Taktik, Ressourcen-Management und strategische Planung zum Erfolg. Zur Strategie-Rubrik gehören Echtzeit- und Aufbauspiele, Hexfeldtaktik, Wirtschaftssimulationen, Denkspiele.

Command & Knubbel

TRIBAL TROUBLE

Merken Sie sich das Wort: »20-Watt-Funzel«. Warum? Das verraten wir Ihnen am Ende des Artikels. Vorher möchten wir Ihnen nämlich von einem Echtzeit-Strategie-spiel erzählen, das nichts falsch macht. Es heißt **Tribal Trouble** und bietet Basisbau, Helden, Rohstoffe, Zaubersprüche, ein originelles Wirtschaftssystem

sowie actionreiche und unkomplizierte Schlachten. Kurzum: In **Tribal Trouble** stecken die Zutaten für einen Echtzeit-Hit. Lesen Sie, wieso das Spiel trotzdem nur im Mittelmaß versumpft. Und merken Sie sich bitte das Wort »20-Watt-Funzel«.

Alles einfach?

In **Tribal Trouble** streiten sich zwei Stämme: Wikinger und Eingeborene. Warum das? Na, weil sich die Nordmänner ins Inselparadies der Südsee-Krieger verirrt haben und nicht mehr gehen wollen – schließlich ist es dort schön warm. So kommt's zum Krieg, und Sie führen eines der beiden Knubbelmännchen-Völker in die Echtzeit-Schlachten. Dafür hat Entwickler Oddlabs versucht, die Gefechte unkompliziert und schnell zu gestalten. So gibt's keine Forschung und keine Upgrades, sondern nur fünf Truppentypen, die auch noch für beide Seiten gleich sind: Drei Arten von Fernkämpfern, einen Häuptling und Arbeiter. Letztere errichten die drei Gebäude (Quartier, Zeughaus und Wachturm) und bauen Rohstoffe ab.

Das Ressourcen-System ist auch schon das originellste Spielelement, der wichtigste

Rohstoff sind nämlich die Arbeiter selbst: Das Quartier spuckt Männchen aus, bis das Bevölkerungslimit von 150 erreicht ist. Die Jungs können Sie nun im Quartier belassen, damit dort noch schneller Nachwuchs entsteht. Oder Sie schicken die Kerlchen ins Zeughaus, wo sie Waffen basteln. Oder Sie lassen sie auf Rohstoffsuche gehen. Oder Sie machen sie zu Soldaten. Um die Arbeiter einzuteilen, müssen Sie jedoch erst Quartier oder Zeughaus anwählen und dort auf Icons klicken – das ist unnötig umständlich. Dafür bringt das System taktische Tiefe: Sie sollten abwägen, wo die Arbeiter am dringendsten gebraucht werden.

Wenn Sie Ihre Männer als Sammler einsetzen, dürfen Sie aus vier Ressourcen wählen: Holz, Stein, Eisen und, äh, Hühnchen. Die tragen die Jungs von der jeweiligen Quelle zum Zeughaus, wo daraus Waffen entstehen: Stein-, Eisen- und Hühnchenspeere. Damit rüsten Sie dann Ihre Soldaten aus. Wer nun ans Stein-Schere-Papier-Prinzip denkt, liegt jedoch daneben. Stattdessen geht's viel simpler zu: Steinspeere sind die schwächste, Hühnchenspieße hingegen die stärkste Waffe.

Schlummernde Heere

»Massen« ist das richtige Stichwort: Für jeden Angriff rekrutieren Sie 40 bis 50 Krieger, die auf ebenso viele Feinde treffen. Das Ausheben der Truppen dauert nur einige Minuten – die Schlachten sollen ja schnell ablaufen. Wer zu wenige Krieger hat, muss den feindlichen Ansturm mit Wachtürmen abwehren. Auf denen platzieren Sie je einen Verteidiger, der von oben gefahrlos Gegner erledigt – bis der Feind den Turm einreißt. Weil die berechenbare KI in Solomissionen immer an der-

MEGA-LO-MANIA

Knubbelnasige Männchen in wilden Schlachten sind auf dem PC nichts Neues. Einer der ersten und besten Vertreter dieser Strategie-Untergattung ist Mega-Lo-Mania von Sensible Software (die mit Sensible Soccer) aus dem Jahr 1992. Auf Inseln (zwischen zwei und 16 Felder groß) teilen Sie Leute für Forschung, Rohstoffförderung und Kampf ein und erobern so Sektor für Sektor. Für jeweils drei Inseln stehen aber nur 100 Leute zur Verfügung, Sie müssen also mit der Ressource Mensch haushalten. Mega-Lo-Mania macht trotz Pixelgrafik auch heute noch ordentlich Spaß.



Mega-Lo-Mania: Inselkampf mit Knubbelmännchen.

selben Stelle angreift, reicht es jedoch, wenn Sie diese mit Türmen abriegeln. Taktische Herausforderungen sehen anders aus. Etwas mehr Grips fordert der Einsatz des Häuptlings, den Sie im Quartier rekrutieren können. Dieser Zauberer schaltet mit einem Schlag eine ganze Armee aus: Der pummelige Wikinger Gunnar (Ähnlichkeit mit lebenden Chefredakteuren sind rein zufällig) etwa legt mittels eines kuscheligen Schlaflieds feindliche Truppen lahm.

Schnell vorbei

In den kurzen Solo-Kampagnen (erst Wikinger, dann Eingeborene) dürfen Sie auf einer Übersichtskarte die nächste Mission wählen, dennoch ödet **Tribal Trouble** schnell an. Denn die Missionsziele gleichen sich sehr, meist sollen Sie alle Feinde ausschalten. Hinzu kommen die uninteressante Story, die berechenbare KI und die fehlende Abwechslung: Stets kämpfen Sie mit den gleichen fünf Einheiten um die gleichen fünf Ge-



Eingeborene attackieren einen Wikingerhäuptling.



Auf Wikingerinseln kämpfen Sie im Schnee.



Mittels Blitzwolke erledigt der Eingeborenen-Häuptling die Nordmänner.

MICHAEL RADNITZ

brief@gamestar.de

Es könnte so toll sein: ein Echtzeit-Strategiespiel für zwischendurch, bei dem es wirklich nur um Strategie geht. Keine 100 Einheiten, keine gigantischen Tech-Trees – nur schneller, unkomplizierter Spaß. Ist aber nix draus geworden. Die KI ist doof, die zwei Völker sind identisch, und die drei Einheiten unterscheiden sich nur in ihrer Stärke. Da verkommt jede Strategie zum billigen Wikinger-Rush.



»Big Trouble on Little Isles«

bäude. Was also tun? Na klar, via Netzwerk oder Internet gegen bis zu sechs Freunde kämpfen. Doch auch die Mehrspieler-Gefechte langweilen auf Dauer. Schließlich schöpfen Sie bei nur drei Kampfeinheiten sowie zwei Zaubersprüchen pro Häuptling schnell alle taktischen Möglichkeiten für die Kämpfe aus.

Das auch technisch schwache **Tribal Trouble** erleidet folglich dasselbe Schicksal wie viele andere Simpel-Strategiespiele: Mit der Zeit haben Sie alles gesehen, dann wird's langweilig. Fans von Action-Strategie sollten da-



Gleich zwei Wikinger-Armeen stürmen ein Eingeborenen-Dorf. Solche Truppenmassen sind in Tribal Trouble die Regel.

her lieber zu **Arena Wars** greifen. Der Überraschungserfolg aus Deutschland bietet zwar auch nur sechs Einheiten, die dafür aber perfekt ausbalanciert sind und über individuelle Talente verfügen. Zur Erinnerung: In

Tribal Trouble unterscheiden sich die Truppentypen nur darin, dass einige mit Steinen, andere mit Hühnern werfen. Außerdem gibt's in **Arena Wars** taktisch sinnvolle Extrawaffen, ordentliche Grafik und eine ge-

niale KI. Wenn **Arena Wars** folglich das Glanzlicht der Action-Strategie ist, wie wirkt dann **Tribal Trouble** daneben? Na, erinnern Sie sich? Genau: wie eine 20-Watt-Funzel.

GR [WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: M90](http://www.gamestar.de/quicklink/m90)



Um die berechenbare KI aufzuhalten, errichten Sie Wachtürme an Engstellen.

MICHAEL GRAF

micha@gamestar

Wenn ich lustige Männchen sehen will, die sich mit Hühnchen bewerfen, dann gehe ich aufs Oktoberfest – da gibt's wenigstens Bier. Tribal Trouble mag ja witzig sein, dennoch fehlt's dem Titel an Tiefe. Mit der Zeit langweilt es mich, stets die gleichen fünf Einheiten ins Gefecht zu führen. Arena Wars bleibt daher mein Favorit, wenn's um flotte Echtzeit-Action geht. Das hat zwar auch nur sechs Truppentypen, setzt die Gefechte aber viel packender um. Tribal Trouble eignet sich lediglich als Spaß für die Mittagspause. Obwohl, in der könnte ich die Kollegen auch mal mit Hühnchen bewerfen. Soll ja Spaß machen.

»Die Hühner reißen's auch nicht raus«



TRIBAL TROUBLE ECHTZEIT-STRATEGIE

PUBLISHER	Oddlabs / Halycon	RELEASE (D)	24.11.2005
SPRACHE	Deutsch	CA. PREIS	30 Euro
AUSSTATTUNG	DVD-Box, 1 CD, 63 S. Handbuch	USK	ab 6 Jahre

GEEIGNET FÜR

EINSTEIGER	2	3	4	5	6	7	8	9	10	PROFI

VERGLEICHBAR MIT: Warcraft 3 (92, GS 08/02) Im Solo- und Mehrspieler-Modus immer noch Referenz. Arena Wars (77, GS 09/04) Flotte, klasse ausbalancierte Echtzeit-Gefechte.

TECHNISCHE ANGABEN

3D-GRAFIKKARTEN		PC MINIMUM	PC STANDARD	PC OPTIMUM	
 Geforce 2/4 MX	 GF FX 5800/5900	600 MHz Intel	800 MHz Intel	1,0 GHz Intel	
 Radeon 9000	 Radeon 9700/9800	600 MHz AMD	800 MHz AMD	1,0 GHz AMD	
 Geforce 4 Ti	 Geforce 6600/GT	128 MB RAM	128 MB RAM	128 MB RAM	
 Rad. 9500/9600	 Radeon X800/X850	191 MB Festpl.	191 MB Festpl.	191 MB Festpl.	
 Radeon X600	 Geforce 6800				
LAUTSPRECHER		 Stereo	 2 vorne, 2 hinten	 5.1	 6.1

LAUTSPRECHER Stereo ☐ 2 vorne, 2 hinten ☐ 5.1 ☐ 6.1

MULTIPLAYER BEFRIEDIGEND

FAZIT: Taktisch vielfältiger als das Einzelspiel, dennoch nur mäßig spannend.
MODI: Echtzeit-Schlachten für bis zu sechs Spieler via LAN oder Internet.

BEWERTUNG

GRAFIK	+ schöne Landschaften - polygonarm - schwache Texturen	5 / 10
SOUND	+ ordentliche Dudelmusik - schwache Stereo-Soundeffekte	4 / 10
BALANCE	+ Schwierigkeitsgrade + Tutorial - Einheitenbalance	7 / 10
ATMOSPHÄRE	+ stimmiges Design - keine interessanten Charaktere	6 / 10
BEDIENUNG	+ bewährte Maussteuerung - nutzlose Übersichtskarte	7 / 10
UMFANG	+ Multiplayer-Modi - wenige Einheiten und Gebäude	6 / 10
MISSIONSDSIGN	+ je nach Insel andere Taktik nötig - stets gleiche Ziele	5 / 10
KI	+ gute Wegfindung - Feind spielt vorhersehbar	5 / 10
EINHEITEN	+ alle Truppen nützlich - wenig Abwechslung	5 / 10
KAMPAGNE	+ Wahl der nächsten Mission - lahme Story	5 / 10

PREIS/LEISTUNG BEFRIEDIGEND

EINGEWÖHNUNG 10 Minuten - SOLO-SPASS 10 Stunden - MULTIPLAYER-SPASS 5 Stunden

FAZIT: KURZFRISTIG WITZIGE, SEICHTE ECHTZEIT-STRATEGIE.



PUERTO RICO

Die haben doch ein Brett vor der Karibik!



Das schmucklosen 2D-Warenfenster ist zu unübersichtlich, um darin effizient zu handeln.

Mal wieder eine Brettspiel-Umsetzung, und mal wieder eine schlechte. Diesmal erwischte es **Puerto Rico** von Ravensburger. Der Strategietitel zählt zu den beliebtesten Brettspielen Deutschlands – wie kann die PC-Fassung da schlecht sein?

An der Vorlage liegt's freilich nicht, denn **Puerto Rico** fordert jede Menge strategisches Denken. So handeln Sie mit fünf karibischen Kolonialwaren, darunter Tabak und Kaffee. Der Clou: Pro Runde schlüpft einer der Spieler in eine von neun Rollen. Dadurch legt er fest, was seine bis zu vier Konkurrenten in die-

sem Durchlauf unternehmen können: Nur wenn Sie sich zum »Baumeister« ernennen, dürfen Sie und Ihre Gegner Gebäude wie Plantagen und Lager hochziehen. Häusern weisen Sie Arbeiter zu – aber nur, wenn sich ein Spieler zum »Bürgermeister« kürt. Da sich die Rollenvahl auf alle Teilnehmer auswirkt, müssen Sie stets abwägen, welchen Beruf Sie ergreifen – um den Rivalen keine Vorteile zu verschaffen. Sieger ist, wer durch den Verkauf der Ware die meisten Siegpunkte anhäuft. Dank der ordentlichen KI-Gegner ist das sogar recht knifflig – so weit, so ordentlich. Doch **Puerto Rico** leidet neben dem strunzöden Text-Tutorial, dem konfusen 2D-Interface und der spielerisch sinnlosen 3D-Ansicht vor allem am Todesurteil aller Brettspiel-Simulationen: Mit Kumpels am Tisch macht's mehr Spaß. **GR**

MICHAEL GRAF

micha@gamestar.de

Eigentlich ist Puerto Rico ja kein schlechtes Spiel, weil ich ständig interessante Entscheidungen treffen muss (Welche Rolle übernehme ich? Pflanze ich Tabak oder Mais an?). Dumm nur, dass mir das sterbenslangweilige Tutorial dabei keine große Hilfe ist. Und dass ich in der 2D-Ansicht häufig den Überblick verliere. Und dass dem Spiel die Seele fehlt: Ich will eben mit Freunden in geselliger Tischrunde zocken und nicht am sterilen Computer. Wer Brettspiele mag, greift lieber zum Original.

»Es funktioniert einfach nicht«



PUERTO RICO

GENRE	Strategiespiel
PUBLISHER	Darkmoor / Bhv
CA. PREIS	25 Euro
ANSPRUCH	Einsteiger
MINIMUM	400 MHz, 64 MB RAM, 3D-Karte
PREIS/LEISTUNG	UNGENÜGEND

44

CHAIN OF COMMAND

Im Zweiten Weltkrieg nichts Neues.



Viel unspektakulärer geht's nimmer: US-Krümelsoldaten erstürmen eine braun-gelbe Oase.

Alles hört auf mein Kommando – zumindest manchmal. Denn die Truppen in **Chain of Command** rücken zwar auf Mausklick brav vor, verkeilen sich aber gern mal heftig ineinander. Immerhin befreien sie sich selbstständig wieder und feuern selbstständig auf die anrückenden Gegner. Auch die kargen, komplett unanimierten Textbriefings des im Zweiten Weltkrieg angesiedelten Echtzeit-Strategiespiels tragen wenig dazu bei, Lust auf die ziemlich dröge 20-Missionen-Kampagne zu machen. Als Anführer von US-Einheiten (die deutsche Gegenseite können Sie nicht befehligen) kommandieren Sie winzige Pixelpanzer und ruckelig animierte Soldaten durch hässliche Gegenden in Afrika und an der Westfront. Das wenig originelle Ziel dabei: markierte Punkte auf der Karte einnehmen. Der reichlich hirnlose Feind ist nur dummes Kanonenfutter, richtige Gegenwehr kommt von Computerseite nicht auf. Reichlich Extrafrust halten einige Aufträge bereit, in denen Sie bestimmte Einheiten abfangen müssen. Entgehen Ihnen die,

MICK SCHNELLE

mick@gamestar.de

Viel liebloser kann man Echtzeitschlachten kaum in Szene setzen. Die Grafik besteht aus schumpfigen Texturen über die mies animierte Einheiten zu ckeln. Dabei gucke ich meinen Truppen gelangweilt zu, wie sie den Feind trotz Katastrophen-Wegfindung ratzfatz von der Platte putzen. Mit Strategie hat das nur wenig zu tun. Einzig die dabei verschwendete Echtzeit wird mir fehlen. Schließlich hätte ich doch damit Spaßigeres anfangen können. Meine Steuererklärung machen etwa, oder endlich mal den Schreibtisch aufräumen...

»08/15 an der Westfront«



was im Getümmel schon mal ganz leicht passieren passieren kann, haben Sie die Mission auf der Stelle verloren. Motivierende Belohnungen wie Zwischensequenzen oder gar ein paar Orden haben sich die Entwickler gespart. **MIC**

CHAIN OF COMMAND

GENRE	Echtzeit-Strategiespiel
PUBLISHER	Interactive Vision / Incagold
CA. PREIS	25 Euro
ANSPRUCH	Fortgeschrittene
MINIMUM	500 MHz, 128 MB RAM
PREIS/LEISTUNG	UNGENÜGEND

40

